LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE MAGGIO 2011

62

Gioco omaggio
Clicca Qui

PORTAL 2
SE VALVE INCONTRA LA PERFEZIONE

NEOLUDICA
VIDEOGIOCHI ALLA BIENNALE DI VENEZIA

BRINK™
GLI SPARATUTTO VISTI DA BETHESDA!

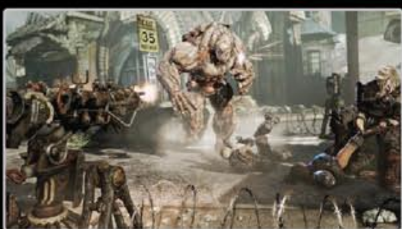
IN QUESTO NUMERO



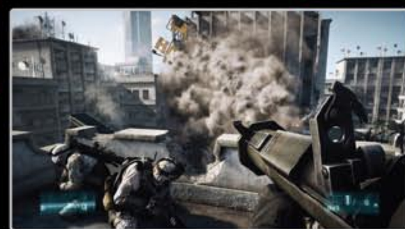
O.P. RED RIVER



GEARS OF WAR 3



BATTLEFIELD 3



CLICCA QUI



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Lorenzo Paoletti, Simone Rastelli

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE



Videogiochi e arte: un accostamento azzardato? Non proprio, visto che quest'anno la **Biennale** di **Venezia** ospiterà **Neoludica**, mostra che ha la finalità di esplorare le relazioni tra il gaming e la cultura. La manifestazione si svolgerà dal 1 giugno al 27 novembre, presso la **Sala Dei Laneri** (Venezia) e dal 1 giugno al 31 ottobre nel **Centro Culturale Candiani** (Venezia - Mestre), coinvolgendo oltre trenta artisti. Un'occasione imperdibile per tutti gli appassionati!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS





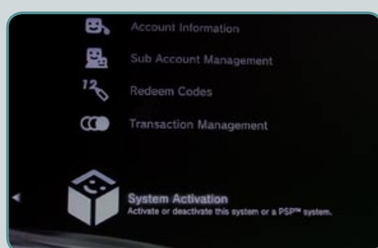




I PIRATI INFORMATICI HANNO VIOLATO LA PIATTAFORMA SONY E SOTTRATTO NUMEROSI DATI!

PSN SOTTO ATTACCO HACKER!

E' stato l'attacco hacker più grande della storia dei videogiochi: il colpo subìto dal **PlayStation Network**, violato a più riprese da pirati informatici, ha creato non pochi disagi agli utenti, con il rischio di vedere trafugati i propri dati personali nonché i codici delle carte di credito utilizzate per accedere ai servizi **SONY**. L'azienda nipponica è corsa ai ripari intervenendo sulla sicurezza e sospendendo l'accesso per diversi giorni, anche se attualmente il sistema risulta parzialmente attivo. Non sono mancate polemiche sia da parte dei clienti che dalle software house, come **Capcom**, che hanno perso numerosi clienti.







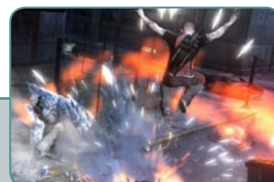

EDIZIONE SPECIALE PER FESTEGGIARE I 25 ANNI DELLA SERIE CREATA DA ENIX E TORIYAMA !

DRAGON QUEST E' DA COLLEZIONE

Buone notizie per i fan di Square-Enix: è stato annunciato Dragon Quest Collection, titolo creato per celebrare i venticinque anni della saga. Il gioco è previsto in esclusiva su **Nintendo Wii** e conterrà i primi cinque capitoli, ovviamente aggiornati agli standard attuali. La serie inizialmente, diretta rivale di **Final Fantasy** prima della fusione tra **Enix** e **Square-Soft**, è diventata celebre grazie al character design di **Akira Toriyama**, autore di **Dragon Ball** e **Arale**. Al momento non è stata ancora annunciata una data ufficiale di rilascio ma il gioco dovrebbe comunque arrivare entro il 2011...



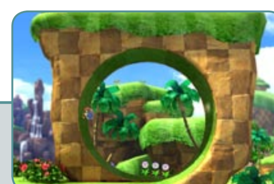
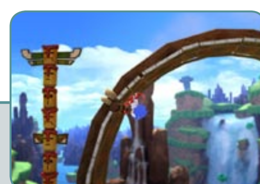
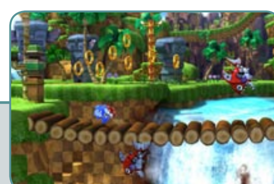




LA VERSIONE DIMOSTRATIVA SARA' RILASCIATA A GIORNI...

INFAMOUS 2 ARRIVA IN DEMO!

I problemi che hanno afflitto il PSN nelle ultime settimane hanno avuto anche ricadute dirette sui giochi in uscita: la fase di testing dedicata a Infamous 2 è stata ulteriormente estesa ma, per fortuna, i developer hanno annunciato che a breve sarà comunque disponibile la demo giocabile. La versione dimostrativa dovrebbe arrivare nelle prossime settimane e la data ufficiale potrebbe essere annunciata da un momento all'altro: incrociamo le dita...

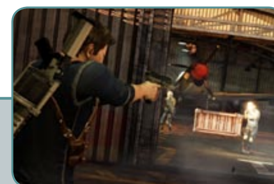




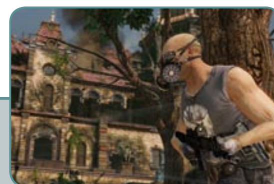
SEGA PREPARA IL RITORNO DEL CELEBERRIMO PORCOSPINO!

UN REMAKE IN HD PER SONIC?

Arrivano i primi dettagli su Sonic Generations, remake del primissimo capitolo per **Megadrive** che sarà riproposto con con grafica **3D**. Il titolo sarà giocabile anche con lo stile classico che caratterizzava la versione originale ma saranno comunque presenti nuovi elementi e percorsi studiati appositamente per questa edizione. Gli ultimi rumors danno per certa una versione giocabile all'**E3** 2011: è arrivato il momento di tornare a **Green Hill Zone**?







NAUGHTY DOG LANCIA LA DEMO PER LA FINE DI GIUGNO!

UNA BETA PER UNCHARTED 3!

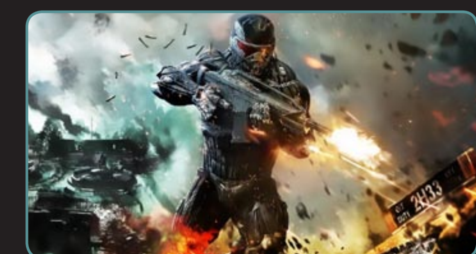
Dopo aver rilasciato vari dettagli che preannunciavano un comparto multiplayer di primissima qualità, **Naughty Dog** e **SONY** annunciano a sorpresa il lancio ufficiale della beta dell'attesissimo **Uncharted 3: Drake's Deception**! Gli acquirenti del nuovo **action** / **adventure** free-roaming **inFamous 2** e gli abbonati al servizi**o PlayStation Plus** potranno beneficiare di questa release non ancora definitiva del titolo a partire dal prossimo 28 Giugno.

FLASH NEWS



FF VERSUS XIII SU XBOX?

Square-Enix non lo ha ufficializzato, ma l'ESRB ha già classificato **Final Fantasy Versus XIII** per **XBox 360**. E' dunque confermato?



CRYSIS 2 DA MODIFICARE!

A partire da agosto sarà rilasciato il CryEngine 3, permettendo a tutti gli utenti di modificare a piacimento **Crysis 2**! Niente male...



D&D TORNA IN AZIONE!

Atari ha divulgato le prime immagini relative a Dungeons & Dragons Daggerdale, RPG previsto nel 2011 su **Xbox 360**, **PS3** e **PC**.



DLC FREE PER PORTAL 2!

Valve ha annunciato un DLC gratuito per Portal 2 che sarà rilasciato durante l'estate, contenente nuove test chambers modalità di gioco!

PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: MICROSOFT / GENERE: SPARATUTTO / USCITA: 20-09-2011



GEARS OF WAR 3

ANTEPRIMA completa

A cura di: Valerio Turrini

Epic Games è ormai sinonimo di qualità. E quindi ecco che milioni di persone nel mondo attendono con ansia il 20 Settembre, giorno del lancio ufficiale di **Gears of War 3**, ovvero il capitolo finale della storia di **Marcus Fenix**. La beta è stata rilasciata con una cura maniacale per evitare di deludere gli acquirenti: il livello grafico è praticamente perfetto e senza cali di framerate, fluido e in grado di sfruttare appieno le caratteristiche dell'**Unreal Engine**. L'ottima realizzazione degli effetti particellari permette di ricreare vere e proprie tempeste di sabbia che riducono la visibilità. **A livello di gameplay** vi saranno dei bonus graditi come le nuove *kill esibizioniste*, da effettuare con la motosega del **Lancer**, a calci e pugni, e via dicendo. Nonostante la prova sia avvenuta senza i server dedicati attivi, il gioco promette davvero di sorprendere: non resta che incrociare le dita... e sperare in un capolavoro!













NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EA / GENERE: SPARATUTTO / DATA DI USCITA: TBA 2011









BATTLEFIELD 3

ANTEPRIMA completa

A cura di: Valerio Turrini

Entro la fine del 2011 potremo mettere le mani sull'attesissimo Battlefield 3, ma di notizie interessanti ce ne sono già molte. Il motore di gioco sarà il Frostbite 2 di **DICE**, che potrebbe mettere in difficoltà persino il **CryEngine 3** usato su **Crysis 2**. I punti di forza sono senza dubbio il sistema di illuminazione e ovviamente... la distruzione!





Lo stile grafico risulta simile a **Ghost Recon Advanced Warfighter** ma alcune scene in-game sembrano vere e prorie **CGI**: è impressionante vedere le scene di terremoto, con i lampadari che crollano a terra, le luci tremolanti e la vibrazione estesa a tutti gli oggetti presenti. Il **gameplay** è stato ulteriormente arricchito dalla presenza di **Quick Time Events**, sezioni in notturna e a bordo degli immancabili veicoli. Iniziate a cercare altri 23 amici: la guerra sta per tornare...

PIATTAFORMA: PSP / PUBLISHER: SEGA / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: TBA











YAKUZA: BLACK PANTHER

ANTEPRIMA completa

A cura di: Crescenzo Mugione

La vita prende pieghe inaspettate... ed è ciò che accade al giovane Tatsuya Ukyou, deciso a diventare il più forte lottatore della zona. Ma dopo aver pestato i piedi alle persone sbagliate, viene rapito dalla **Yakuza** e introdotto ai combattimenti clandestini... E' questo il concept **Yakuza: Black Panther**. In questa nuova esperienza **SEGA** riesce a farci rivivere i fasti dei titoli originali della serie, portando sulle nostre console portatili tutto il fascino della saga che ha spopolato su **PS2**. **Tatsuya** potrà muoversi liberamente per la città per eseguire una serie di missioni ai limiti della legge... Il titolo, disponibile in Giappone dal 22 dicembre 2010, non è stato ancora confermato per il mercato europeo: speriamo in un imminente rilascio, per un gioco che è già un cult!





NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

RECENSIONI

REVIEWS SVILUPPO: UBISOFT / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: MUSICALE / GIOCATORI: 1

MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

IL MITO DEL MOONWALK E' PIU' VIVO CHE MAI!

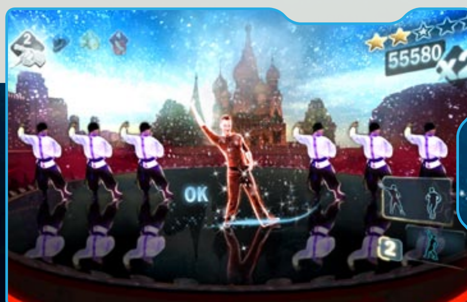


A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Intorno al periodo natalizio, Ubisoft ha annunciato un nuovo titolo dedicato al Re del Pop degli anni '90, ovvero Michael Jackson. Dopo un iniziale approdo su **Wii**, ecco giungere una nuova versione per il **PlayStation Move** di **Sony**. Il primo impatto con il gioco è molto buono, tutti i menù del titolo trasudano del carisma dei brani di **Jackson** e la scenografia risulta convincente. Ciò che balza subito all'occhio è l'assenza di una modalità carriera o per lo meno di una modalità che riesca a impegnare il giocatore in una serie di livelli. La possibilità di poter ballare molti dei brani di successo di **Jackson** è senza dubbio ottima, l'unica perplessità riguarda il soundtrack: alcuni brani sono più adatti per essere cantati che non ritmati con il movimento. Il gioco risponde al **Move** in maniera precisa e complessivamente si tratta di un titolo discreto. Consigliato per lo più ai fan a coloro che cercano un gioco simulativo di ballo immediato e personalizzabile.













DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, Nintendo Wii

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	65	+ Coreografia curata... - ...ma poco varia!
Giocabilità	64	+ Preciso sul move! - Concept ripetitivo...
Sonoro	85	+ Soundtrack del Re del Pop... + ... serve altro?
Longevità	54	+ Proverete tutti i brani... - ...ma il single resta assente!

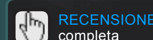
GLOBALE **67**

SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: PYRAMID / PUBLISHER: SONY / GENERE: MUSICALE / GIOCATORI: 1 - 4

PATAPON 3

QUANDO LA MUSICA CI TRASFORMA IN EROI...



A cura di: **Crescenzo Mugione**

Il popolo di Patapon è nuovamente in pericolo, minacciato questa volta da una potente maledizione: solo il nostro potente **Hatapon**, incarnato nel corpo di un valoroso guerriero, ed altri pochi soldati riescono a scampare alla minaccia... riusciranno quindi a riportare tutto alla normalità? Il **gameplay** di **Patapon 3** è rimasto invariato, riproponendo quella formula che ha reso originale il primo titolo, ma con un approccio adatto ad una fascia di pubblico più ampia, correggendo alcune delle meccaniche di gioco contestate nei precedenti titoli. Il ruolo fondamentale è ancora ricoperto dall'uso dei tamburi magici, ma non guideremo più un intero esercito bensì un massimo di tre soldati, che potranno spostarsi, attaccare e difendere... il tutto a tempo di musica! Il comparto tecnico resta sostanzialmente invariato, ma l'audio si rivela particolarmente bello ed appropriato, arricchito dai canti di guerra intonati dai **Patapon**. Dal punto di vista dell'**IA**, si ha la sensazione che si poteva decisamente fare di più... Ciononostante a difficoltà del gioco resta comunque sopra gli standard di molti dei **rhytm game** fino ad ora conosciuti, e riesce ad offrire veramente un divertimento praticamente illimitato. Giocabilità elevata e la possibilità di confrontarsi con i giocatori di tutto il mondo, allungano a dismisura la longevità di un titolo che promette di regalare ore e roe di sano divertimento...







IN ESCLUSIVA PER:
PSP

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	70	+ Pulita e colorata! + Gradevole nel complesso!
Giocabilità	85	+ Concept rodato... + ...e ulteriormente affinato!
Sonoro	85	+ Musiche impeccabili! + Perfetto per un Rhytm Game
Longevità	90	+ Divertente in singolo... + ...spassoso in cooperative!

GLOBALE **82**

SITO WEB

BRINK

BETHESDA PUNTA AL LIMITE ESTREMO...


RECENSIONE completa

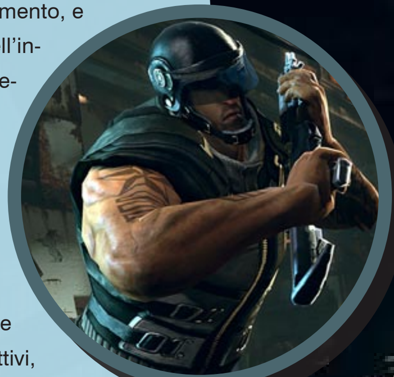
A cura di: **Valerio ‘ZatamuS’ Fusco**

Tra i vari significati associati alla parola Brink troviamo quella di “limite estremo”, una definizione che colpisce e spinge i più curiosi a chiedersi il motivo di un titolo tanto audace. **Brink** in effetti è un insieme di tanti elementi: uno **sparatutto** in prima persona con alto livello di personalizzazione che fonde **single player** a **multiplayer**, un **gameplay** basato sul gioco di squadra e... eh no, non rischio di spifferare tutto nell’introduzione di questo articolo, anche se sono certo che il vostro occhio è già in cerca dei freddi numeri di valutazione presenti su questa pagina... Ma se volete saperne di più continuate pure a leggere...

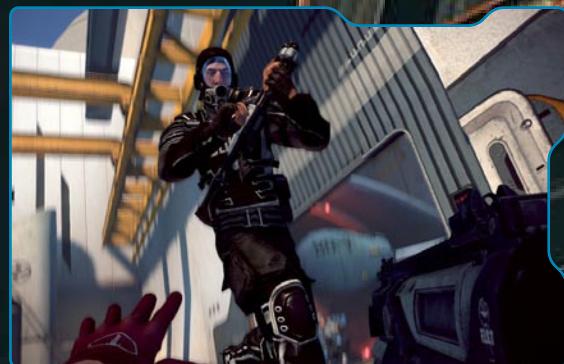




Pubblicato da **Bethesda**, **Brink** è stato sviluppato da **Splash Damage**, una **software house** dal curriculum breve ma intenso: il team ha alle spalle **Wolfenstein: Enemy Territory** e **Enemy Territory: Quake Wars**. Il gioco è ambientato nel futuro, precisamente nell’anno 2045. Lo scioglimento dei ghiacciai ha costretto la popolazione a rifugiarsi in un’isola chiamata **Ark**. L’umanità si divide in due fazioni: la **Resistenza**, intenta a fuggire dall’isolamento, e la **Sicurezza**, protettori dell’integrità di **Ark**: a noi decidere da quale parte stare...



Brink, ancor prima di presentarci il menu di gioco, ci chiede per quale fazione vogliamo combattere, una scelta la cui effettiva utilità è ancora dubbia... probabilmente anche agli sviluppatori stessi. Il concept è incentrato essenzialmente sul gioco di squadra: scegliamo una delle quattro classi disponibili e siamo pronti alla conquista degli obiettivi, unici per ogni mappa. La cooperazione è fondamentale al conseguimento dei target primari ed ognuna di esse può scegliere di portare a termine dei compiti secondari, che non porteranno alla vittoria ma la favoriranno in diversi modi. La cosa buona è che i punti esperienza che conseguiremo portando a termine gli obiettivi sono di gran lunga maggiori di quelli che possiamo ottenere crivellando un nemico. Questo fattore “spinge” il giocatore a collaborare invece di andarsene in giro senza scopo a sparare qualche proiettile qua e la.











Il tallone di Achille del gioco è l’**IA**: è vero che il gioco è incentrato sul multigiocatore e che i **bot** intervengono solo come “riempimento”, ma sono del parere che le cose o si fanno bene o non si fanno proprio. E’ facile trovare i soldati virtuali bloccati in castigo in un angolo ad aspettare la morte, o vederli a pochi metri da noi sparare due colpi e poi restare fermi o muoversi senza criterio. Certo, da una parte vorrei premiare **Brink** per essere un **FPS** fuori dal coro, che spinge a ragionare, stimola il giocatore a creare azioni cooperative piuttosto che il freddo **farming** di **kill**; ma dall’altra sento il bisogno di bacchettare gli sviluppatori per i difetti tecnici, la scarsità di mappe e i problemi legati all’**Intelligenza Artificiale**. Nonostante questo, resta un’alternativa originale nel panorama degli **FPS**!









DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PC

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	65	+ Texture e animazioni decenti... - ...ma frame-rate striminzito!
Giocabilità	60	+ Buoni controlli... - ...ma scarso di idee e mordente!
Sonoro	80	+ Ottimi campionamenti audio! + Nel complesso funziona!
Longevità	55	- Niente campagna... - ...e online non è giocabilissimo!

GLOBALE
65

SITO WEB

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

UN FIUME ROSSO CI RICHIAMA ALLE ARMI...

RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**









L'**incredibile numero di First Person Shooter rilasciati nell'ultimo periodo** ha lasciato spazio ad ottimi "esemplari" videoludici come **Crysis 2** o **Killzone 3**. **Operation Flashpoint: Red River** sviluppato dai ragazzi di **Codemasters** e collocabile tra gli **FPS** simulativi, riuscirà a venirne fuori e a dimostrare il suo valore nonostante il mercato si sia dimostrato decisamente saturo? Vediamolo insieme. Teatro di guerra di **Operation Flashpoint: Red River** sarà il **Tajikistan**, scenario contraddistinto dall'avanzata di diverse forze speciali come il corpo dei Marine degli stati uniti d'America (loro non mancano mai…), l'esercito popolare della liberazione e i guerriglieri ribelli. Sulla base di questo scenario bellico, saremo chiamati ad avanzare in una campagna divisa in tre atti e attraverso la quale sperimentare le nostre soluzioni tattiche. Come ogni **FPS** strategico che si rispetti, anche questo **Red River** offre soluzioni di attacco e difesa di diverso genere, facendo anche affidamento agli ordini impartibili tramite **D-PAD** ai nostri alleati in gioco. Purtroppo l'**Intelligenza Artificiale** soffre di amnesie che spesso minano l'esperienza di gioco: risulta frustrante veder vanificata una manovra ben studiata da elementi che rispondono poco realisticamente all'azione impartita, oppure avversari poco reattivi e attenti allo svolgimento del gioco. **Red River** rimedia a questa carenza mettendo a disposizione una soluzione multiplayer che darà la possibilità a quattro giocatori di portare a termine la campagna principale collaborando lungo le missioni sviluppate. Sotto l'aspetto tecnico il gioco si comporta piuttosto bene, anche se i fasti delle migliori produzioni odierne risultano piuttosto lontani. Insomma, è un **FPS** simulativo discreto, ma certamente rivedibile sotto alcuni aspetti. In altre parole si incastra nella fascia media, configurandosi come un titolo riuscito solo a metà…











DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, XBox 360

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Punteggio	Commento
Grafica	80	+ Buoni gli ambienti… - …un po' meno le animazioni!
Giocabilità	70	+ Buono il modello tattico… - …ma scarsa IA!
Sonoro	75	+ Nella media… - …quindi nella media!
Longevità	75	+ Cooperative vario… - …ma multi da approfondire!

GLOBALE **73**

SITO WEB

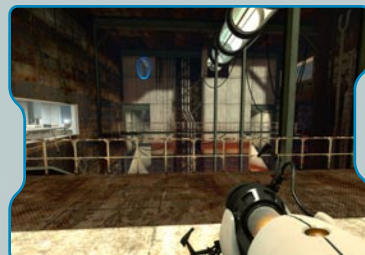
PORTAL 2

VALVE APRE LA PORTA... DELLA PERFEZIONE!



A cura di: **Nicolò 'Th0rek' Azzolini**

***The cake is a lie*. O almeno, così sentenziavano gli innumerevoli e inquietanti scarabocchi sui muri dell'Aperture Science Facility,** facendo presagire che la ricompensa promessa da **GlaDOS** non sarebbe stata per niente piacevole. Ed effettivamente ogni giocatore ha sicuramente provato quel senso di vuoto alla fine del primo capitolo, desiderando nuovi enigmi e nuove **test chambers**. **Portal** era infatti dannatamente troppo corto, anche se talmente geniale ed innovativo nelle sue meccaniche da oscurare qualsiasi difetto. E adesso i ragazzi di **Valve** hanno rilasciato il sequel di quell'amatissimo primo episodio...



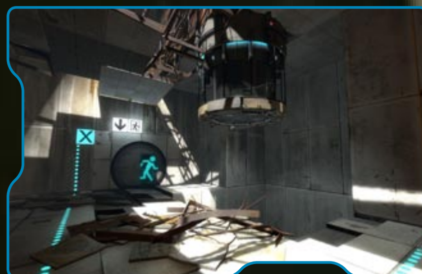


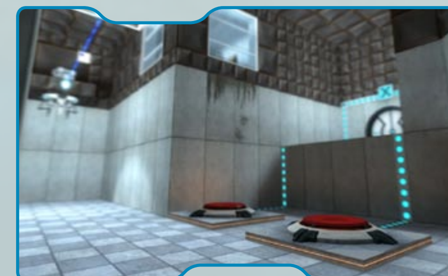


La componente narrativa ha assunto un aspetto primario: il gioco è infatti pieno di colpi di scena, alcuni davvero imprevedibili. Senza rovinare troppo l'esperienza di gioco con eccessivi spoilers, si sappia che l'avventura inizia quando **Chell**, la protagonista del primo capitolo, si ritrova in quella che sembra una stanza di un motel qualunque. Niente però è come sembra. **Chell** conoscerà presto **Wheatley**, una simpatica personality-sphere intenzionata a farla fuggire...

Il gameplay è rimasto pressoché invariato dal primo episodio, anche se sono stati introdotti nuovi elementi per rendere l'esperienza meno ripetitiva e molto più variegata. **Portal 2** è un vero e proprio puzzle game, un gioco nel quale è necessario spremere le meningi per superare una serie di stanze risolvendo numerosi enigmi basati sulla fisica. Le nuove sfide sfruttano appieno le interazioni tra i vari elementi aggiunti. Oltre all'utilizzo dell'ormai celebre e inseparabile **Portal Gun**, sarà necessario ad esempio utilizzare il laser contro le torrette. Sarà possibile inoltre utilizzare fasce di luce solida, che si comportano a tutti gli effetti come dei ponti percorribili o i divertentissimi gel di propulsione e di repulsione, capaci rispettivamente di aumentare la velocità e l'abilità di salto della protagonista.







La curva di apprendimento è inoltre molto dolce: l'inizio è caratterizzato da un lungo tutorial che aiuta a familiarizzare con gli elementi e le meccaniche. Gli enigmi sono spesso tosti, ma mai frustranti o assurdamente impossibili. Non si creda di arrivare alla soluzione in un batter d'occhio. Spesso solo provando per parecchie volte metodi differenti si può arrivare a risolvere ogni enigma.



I ragazzi di Valve sono riusciti a spremere ancora di più il motore Source, mostrando come una tecnologia vecchia ormai di 7 anni sia capace ancora di miracoli. Nella fattispecie sono state migliorate textures, fisica e illuminazioni. Siamo sinceri, **Portal 2** non è di certo il gioco più longevo che esista. Tutto sommato, però, procedendo con calma, gustandosi tutti i dialoghi e soffermandosi ad osservare i tanti particolari inseriti dagli sviluppatori, la longevità potrà assestarsi sulle 10-12 ore. Ma trovare un vero difetto a **Portal 2** è come cercare un ago in un pagliaio. Si tratta senza dubbio di un titolo che andrebbe provato almeno una volta nella vita. Consigliatissimo!







DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PlayStation 3, Mac Os X

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voto	Punteggio	Commenti
Grafica	85	+ Source al massimo! + Splendida!
Giocabilità	95	+ E' sempre Portal! + Incredibilmente vario!
Sonoro	95	+ Doppiaggio superbo! + Ottima colonna sonora!
Longevità	75	+ Single Player, enigmi... + ...e un cooperative fantastico!

GLOBALE **95**

SITO WEB

VIRTUA TENNIS 4

SEGA CI RIPORTA IN CAMPO... MA NON VINCE!



A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**







Dopo il successo ottenuto dall'ottimo Top Spin 4 targato 2K, la risposta tennistica made in **SEGA** non si lascia attendere e cerca, con il nuovo **Virtua Tennis**, di rispondere nel migliore dei modi all'attacco lanciato. Superare l'eterno rivale, visti gli ottimi risultati ottenuti, non si sarebbe potuto rivelare esercizio più complicato… il team **SEGA** sarà stato in grado? Sia chiaro, le intenzioni innovative andrebbero sempre premiate, anche se in alcuni casi, come questo, potrebbero sembrare un tantino azzardate… La vera ventata di novità che questo **Virtua Tennis 4** ci propone è la struttura della modalità carriera, denominata **Tour Mondiale**. Lo schema ricalcato per il cuore del titolo **SEGA** ricorda molto lo stile di un gioco in scatola con tanto di caselle e ticket utilizzabili per spostarsi lungo il percorso, durante il quale avrete modo di allenare il vostro atleta intervenendo sui diversi valori e cercando di incrementare la qualità complessiva del tennista. Il vero tallone d'**Achille** di questo **Virtua Tennis 4** risiede proprio nell'aspetto legato alla giocabilità. Troooooppo semplice e circoscritto, il gameplay del titolo si sviluppa lungo binari davvero troppo limitati e poco intricati. Pochi pulsanti d'azione, tatticismo limitato e tanta semplicità… troppa semplicità. Se alle prime battute potremmo essere soddisfatti, alla lunga lo scarso impegno nel cercare di trovare la soluzione più adatta al nostro stile di gioco ci porterà alla noia. Anche dal punto di vista tecnico **Virtua Tennis 4** non offre spunti particolarmente elettrizzanti, limitandosi al compitino senza sfruttare le potenzialità offerte dalla **console**. Moltissime **software house** hanno avuto il coraggio di dare una forte sterzata ai loro prodotti di punta, forse oggi anche **SEGA** è chiamata a rivedere il suo lavoro in maniera definitiva per poter competere con la concorrenza…















DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, XBox 360, Wii

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	68	+ Arene discrete! - Animazioni migliorabili!
Giocabilità	50	- Funzionava negli anni '80... - Gameplay troppo semplice!
Sonoro	60	- Mediocre... - Mai esaltante!
Longevità	70	+ Numerose modalità... + ...e il Tour Mondiale funziona!

GLOBALE **63**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: 2K Sports / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 2

TOP SPIN 4



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.5**

Palle a tutto campo!

Top Spin è una una signora simulazione tennistica. Al di là del comparto grafico, che si rivela essere davvero di ottima fattura, ciò che più entusiasma è l'accuratezza della modalità carriera, dalla quale difficilmente vi staccherete arrivando a rappresentare un vero gioiellino della gestione sportiva su console. Ciò che ci ha lasciati un po' perplessi è il comparto online che si è rivelato essere abbastanza lineare e standard, pur svolgendo il suo compitino... A parte questo difetto, **TS4** si rivela un titolo davvero imperdibile per tutti gli appassionati.





Publisher: Ubisoft / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1

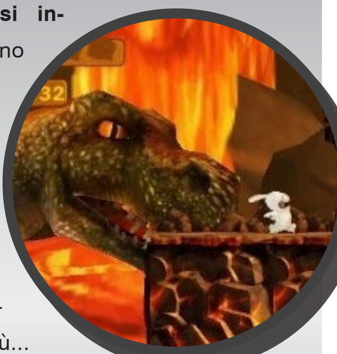
RABBIDS 3D

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **6.0**

"Conigli per gli acquisti!"



A alcuni prodotti vengono messi insieme solo per dire che ci sono ed è questo, ahinoi, il caso di **Rabbids 3D**. L'idea di voler proporre un **platform** bidimensionale votato alla terza dimensione non è male, sempre se però un'idea "classica" riesca a portare qualche tipo di interesse. Questo esperimento, purtroppo, lascia l'amaro in bocca: dal 3DS ci si può aspettare molto di più...



Publisher: Adventure Prod. / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

JOLLY ROVER



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **6.8**

Punta & Clicca... l'osso!

Jolly Rover è un'avventura grafica da non buttare via. Certo, è sicuramente da inserire nella seconda fascia della categoria, vuoi perché ricorda un po' troppo **Monkey Island**, vuoi che dal punto di vista della giocabilità risulta semplice... però quando si arriva ai titoli di coda si è un po' dispiaciuti, perché **Jolly Rover** e la sua compagnia canina sono piuttosto coinvolgenti. **Punta & Clicca** consigliato agli amanti dei titoli semplici ma divertenti, ai neofiti del genere e ovviamente a tutti i fan delle avventure grafiche.





SPECIALE



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

EXIT PATH - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

/HARDWARE

/FUTURE.TECH/

PERIFERICHE / ESPANSIONI / PLUG-IN

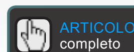
IN COLLABORAZIONE CON: PCSELF.COM / CENTERZONE.IT / HWGADGET.COM





DESIRE S: HTC RILANCIA LA SFIDA DEI CELLULARI

Nuova GPU integrata e maggiore spazio per installare le applicazioni...



L'**HTC Desire è stato senza dubbio uno dei migliori terminali** del 2010. L'azienda coreana ovviamente non poteva farsi sfuggire l'occasione di presentare un nuovo **Desire** per il 2011, migliorato nell'estetica e soprattutto nella dotazione hardware. Il nuovo **Desire S**, è molto più compatto, integra una fotocamera frontale e **Android 2.3 Gingerbread**, il tutto fuso in un design che non ha nulla da invidiare al primo modello, anzi risulta molto più maneggevole e compatto. Le vere novità, oltre che all'estetica, riguardano il nuovo processore con **GPU** integrata e il maggiore spazio per installare le nostre **app** preferite (assenti invece nella prima versione del **Desire**). La fotocamera frontale permetterà inoltre di fare videochiamate grazie all'applicazione **Google Talk**. Il nuovo modello, già disponibile in commercio a 499 euro, risulta un ottimo terminale, versatile ed adatto a qualunque tipo di occassione.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

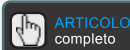




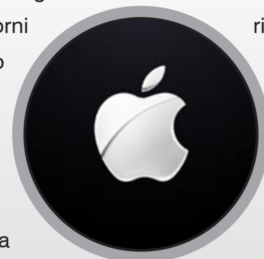


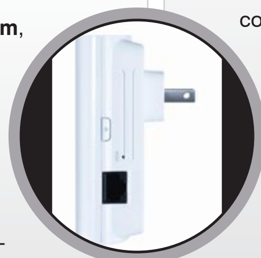
APPLE PUNTA AL CLOUD STORAGE!

Il primo servizio supportato sarà iTunes...



Se ne parla da diverso tempo, ma è evidente che siamo agli sgoccioli: **Apple** in questi giorni presenterà il suo nuovo servizio di **cloud computing** e la prima applicazione a beneficiarne sarà **iTunes**. **iCloud** potrebbe essere il nome del nuovo sistema di **storage** adottato da **Cupertino** e lo si evince dal recente acquisto del dominio **iCloud.com**, costato circa 4,5 milioni di dollari. Il sito è di proprietà di **Xcerion** (specializzata in servizi **cloud oriented**), una società con sede in **Svezia**. La notizia della cessione del nome a dominio è stata riportata da una fonte anonima vicino alla società svedese.

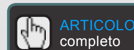




DLINK VOLA IN HD

Arrivano i PowerLine 500AV

I nuovi PowerLine D-Link serie 500AV forniscono la più elevata velocità al mondo nella trasmissione dei dati, permettendo lo streaming **HD** dei contenuti multimediali sfruttando il già esistente cablaggio elettrico di casa. Sarà così possibile connettere a **Internet,** oppure alla propria rete locale, console, **media player** e altri dispositivi, semplicemente sfruttando una presa elettrica, senza dover cablare casa oppure ricorrere a soluzioni wireless.

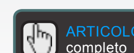




PCSELF
IL COMPUTER FACILE

SCANNER DA PASSEGGIO...

Da Fujitsu arriva la soluzione ideale per chi si trova sempre in viaggio...



Fujitsu ScanSnap S1100 è uno scanner portatile sufficientemente piccolo e leggero da poter essere riposto in qualsiasi borsa per essere trasportato. E' sufficiente collegarlo a una porta **USB** del computer (dopo aver installato il software in dotazione) e si può iniziare subito a usarlo. Lo scanner accetta non solo fogli di carta, ma anche supporti di un certo spessore, come carte di credito o cartoncini. Oltre a salvare nei tradizionali formati **PDF**, **JPG** e così via, c'è la possibilità di allegare il risultato della scansione a un messaggio email, inserirla in un file **Word**, **Excel** o **Power Point**. Non manca la possibilità di inviarli a servizi **Web** come **Google Documents** o **Evernote**. Quest'ultima funzione è utilissima per chi effettua scansioni in mobilità, poiché ci si potrà accedere senza problemi sia da casa che dal proprio ufficio.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**





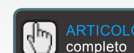




MiniStation 3.0

USB 3.0 PER I NUOVI HARD DISK BUFFALO!

Quattro modelli per conservare in sicurezza tutti i propri backup...



Buffalo Technology ha presentato la nuova famiglia di hard disk esterni **USB 3.0,** che include quattro diverse unità: a partire dal **MiniStation HD-PCTU3**, modello da 2.5" pensato per chi è sempre in movimento e necessita di un dispositivo tascabile su cui effettuare velocemente backup. L'unità da 3.5" a disco singolo (**DriveStation HD-LBU3**) invece rappresenta la soluzione ad hoc per le esigenze di storage e backup di utenti **home** e **SOHO**. Infine le due unità multidrive, **Duo HD-WLU3R1** e **Quad HD-QLU3R5**, versioni rispettivamente a 2 e 4 dischi, sono pensate per professionisti che richiedono il massimo in termini di sicurezza e prestazioni.

■ **Michele Ferrara**







I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.EXTRAGEEK.COM

Extrageek è l'interessante blog di un'analista e programmatore che dedica numerosi interventi al mondo del web e dell'informatica. Il sito riporta novità, curiosità, consigli ma anche articoli presenti in rete che possono offrire ottimi spunti di riflessione. Consigliato!

WWW.INFERNO-ESPORTS.EU

Come si evince chiaramente dal nome, iNF3RN0 eSports non è altro se non il sito ufficiale dell'omonimo clan. All'interno potrete trovare tutte le informazioni utili sul team, tra cui gli ultimi match giocati, le classifiche e il forum ufficiale della squadra.

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

image.online-convert.com

Il sito Online-convert.com mette a disposizione un fantastico tool online che offre la possibilità di convertire i più disparati formati di immagine in **JPG**. Il servizio permette di selezionare files, caricandoli online dal proprio hard disk, oppure, operare su immagini disponibili in rete. Inoltre è possibile ridimensionare a piacimento le foto.



kizi.com

Kizi è un originale sito che fornisce centinaia di giochi **Flash** gratuiti raccolti in una sola pagina. **Kizi** presenta circa 200 giochi online distribuiti in un grande mosaico di miniature. Spostando il mouse sopra ogni **thumb** conosceremo il nome del gioco al quale potremo accedere con un click. Semplice e divertente per tutti!



www.meetale.com

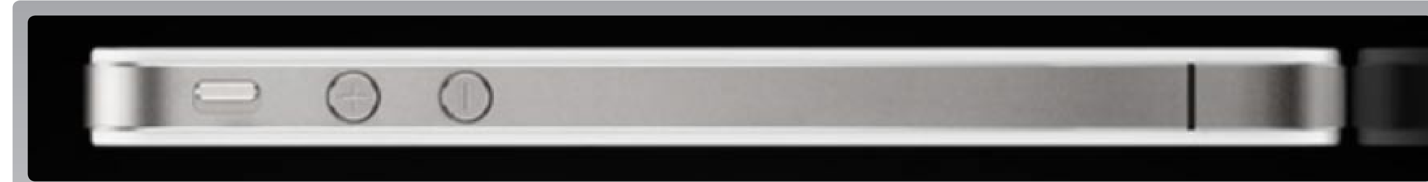
mEEtale è una community dedicata all'editoria libera. Il sito permette di pubblicare i propri libri gratuitamente e farli leggere direttamente online (anche su **iPad**); renderli disponibili per il download gratuito in formato **PDF** ed **EPUB**; vendere le proprie opere e seguire gli autori della community per essere aggiornati sulle ultime novità.



i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it



IPHONE 4 IN VERSIONE BIANCA: APPLE PUNTA TUTTO SUL COLORE!

Da Cupertino arriva il nuovo modello White, ma l'uscita di l'iPhone 5 potrebbe slittare...

Dopo le indiscrezioni dei giorni scorsi, Apple ha annunciato ufficialmente l'arrivo sul mercato dell'**iPhone 4** in versione bianca, a qualche mese di distanza dalla commercializzazione del modello in nero. La versione da **16 gigabyte** è in vendita sull'**Apple Store** al prezzo di 659 euro mentre la versione da 32 gigabyte costa 779 euro.



Nonostante le versioni bianche e nere sembrino identiche, secondo alcuni blogger il bianco sarebbe più spesso di 0,02 millimetri. Secondo un analista della **Ticonderoga Securities**, **Brian White**, il lancio dell'**iPhone 4** bianco potrebbe portare ad un aumento significativo delle vendite dello **smartphone** ma sicuramente andrà ad influenzare la data di uscita dell'**iPhone 5** che dovrebbe arrivare entro settembre 2011.







XPERIA PLAY: DA CELLULARE... A CONSOLE!

SONY lancia la nuova piattaforma e la line-up di giochi presenti!

Costerà 599 euro e sarà disponibile tra due settimane il Sony Ericsson Xperia Play, telefono-console già ribattezzato **Playstation-Phone** ed equipaggiato con sistema operativo **Android**. Fin dai primi giorni saranno disponibili oltre sessanta giochi tra cui **Assassins Creed Altair's Chronicles HD**, **Need for Speed**, **Tom Clancy's Splinter Cell**, **Dungeon Defenders Second Wave** e **Asphalt 6**. Da **Playstation Pocket application** si potranno invece scaricare giochi originali per **PSX**, come **Crash Bandicoot**, **Destruction Derby** e **MediEvil**. Il nuovo cellulare ha dimensioni 119×62x16 mm e pesa 175 grammi; sotto la tastiera svela i comandi di gioco che lo rendono simile ad un console che grazie al display da 4 pollici e ad una risoluzione di 854×480 pixel.

THOR

IL DIO DEL TUONO E' DISCESO TRA NOI...



RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

N**el vasto pantheon di casa Marvel, Thor è un personaggio un po' curioso.** Di certo, comprimario d'eccezione nelle sue avventure con i **Vendicatori** ma più claudicante nelle sue avventure a solo, se si esclude un perfetto ciclo scritto da **Walter Simonson** tre lustri fa. Per questa ragione, pensarlo protagonista di un blockbuster lascia qualche perplessità. Specie se poi ad occuparsene è un certo **Kenneth Branagh**, ottimo regista / attore shakesperiano senza ombra di dubbio, ma che si fatica ad immaginarlo dietro la camera da presa di un film che, tra le altre cose, dovrebbe essere il penultimo (appena prima di **Captain America**) a spianare la strada al famigerato **The Avengers**. E' così, carico di dubbi e di aspettative, che ritiro i miei occhialini 3D in una calda domenica pomeriggio, con lo scetticismo tipico di chi ne ha visti sin troppi di palestrati in calzamaglia scimmiottare i suoi eroi di carta. Neppure cinque minuti di proiezione e, superato il pretestuosissimo inizio / connessione alla scena finale di **Iron Man 2**, si respira a pieni polmoni vitamina **M**(**arvel**). La cosmogenia norrena viene dipanata in uno splendido piano sequenza di un impatto grafico notevolissimo. Ogni dettaglio, ogni scena è concepita come un **labour of love** per i veri fan, pur lasciando chiavi interpretative anche ai neofiti. Tralasciando per il momento scenografie e costumi di scena, il primo punto di forza della pellicola risiede senz'altra nell'aver saputo trasporre le atmosfere **Marvel** sullo schermo d'argento. Le ambientazioni riproducono fedelmente le pagine del mitico **Jack Kirby** e nel giro di pochi minuti non ho potuto fare a meno che scoprirmi a ridere, felice come un bambino, per il divertimento. A parte qualche aggiornamento del caso, il rapporto padre-figli, con un **Odino**, re stanco, e **Thor** e **Loki** figli che a loro modo cercano di farsi accettare dall'ingombrante genitore altro non è che un dramma shakesperiano e i giochi di potere, le rabbie e le invidie, contribuiscono a rendere la trama fitta e degna di nodi.











La vicenda ricalca da vicino le prime avventure del Vendicatore nordico. Esiliato dal padre sulla Terra, **Thor** dovrà imparare l'umiltà per riguadagnare il suo posto all'interno di **Asgard**. Ad indicargli la strada sarà principalmente il rapporto con la bella **Jane Foster** (una **Natalie Portman**, ormai sempre più brava e versatile). Sebbene la sceneggiatura sia ben scritta, qualche buco rimane. E se il ravvedimento del giovane principe di **Asgard** può sembrare frettoloso, c'è solo da augurarsi che l'immancabile director's cut in **blue-ray** vi sappia porre rimedio. Dal punto di vista tecnico, il film risulta patinato ed impeccabile. Le inquadrature più profonde riescono infatti perfettamente a descrivere lo splendore di **Asgard** e degli altri mondi nordici, rendendo giustizia a scenari che sembrano uscire da un vecchio **comic**. In complesso quindi, mai stato così felice di sbagliarmi a giudicare una pellicola dalla locandina. E se la scena dopo i titoli non mente, la trama della pellicola del **Vendicatore** a **Stelle & Strisce**, lastricherà per bene le porte per il grande film dei **Vendicatori Uniti**. **Excelsior** (e Punto). ■





L'URLO DELL'ABISSO

UN NUOVO SUPPLEMENTO PER SINE REQUIE...

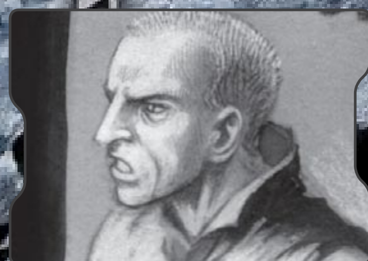


RECENSIONE completa A cura di: **Zhulldzin Thunderwood**



L'urlo dell'Abisso è l'ultima uscita nei supplementi dedicati al gioco di ruolo Sine Requie anno XIII. L'espansione contiene tre avventure collegate tra loro (o meglio collegabili) che ci porteranno ad esplorare il mondo delle città sovietiche dominato da **Z.A.R.**. Si tratta di **All'interno di Nuova Leningrado**, **Settori e operai**, **Segreti nel profondo** e **Follia nell'oscurità**, caratterizzate da numerosi rimandi ad una nuova avventura non ancora edita e intitolata **Vodzene**, dal carattere investigativo. **Sine Requie** ci ha abituato a degli standard davvero alti sia a livello di contenuti che di grafica, e anche in questo caso non ha deluso le aspettative: ed è evidente la cura riposta per riuscire a proporre qualcosa di originale e accattivante. Le illustrazioni, forse è inutile dirlo trattandosi di un prodotto **Asterion**, sono davvero straordinarie! Le uniche perplessità riguardano il grosso investimento economico... in definitiva si tratta di un manuale cartonato, per avere delle avventure che costano quanto il manuale di ambientazione. Fortunatamente il prodotto non delude, soprattutto chi è appassionato al gioco e alle vicende del mondo orribile in cui è ambientato. Ora non resta altro da fare che avventurarsi negli oscuri recessi della città di **Nuova Leningrado**!







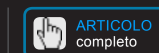






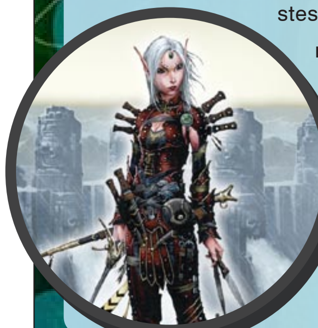


PATHFINDER REFERENCE



ARTICOLO completo A cura di: Nadir1

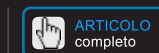
E' uscita la PathFinder Reference Document in Italiano, completa ed aggiornata all'ultime errata, ovvero il compendio delle regole dell'**RPG PathFinder**. Il gioco di ruolo è stato realizzato sotto la **Open Game License**, il che significa che le regole base che reggono il sistema di **Pathfinder GdR** sono disponibili per qualsiasi libero utilizzo sotto i termini della **OGL** stessa. La **PRD** non è da intendersi come un sostituto dei manuali base ma come risorsa per una ricerca veloce delle regole; i manuali sono più discorsivi, contengono immagini, eccetera. La **PRD** contiene invece il corpo di regole nudo e crudo. Sul sito **http://prd.5clone.com/** possiamo trovare il documento tradotto, revisionato ed aggiornato all'ultima uscita errata. La versione in Italiano, per il momento, non contiene materiale successivo a quello dei manuali base, per i quali ancora si attende la pubblicazione ufficiale.







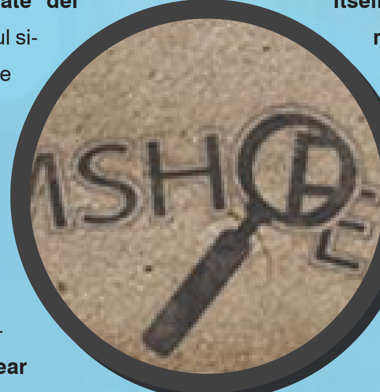
DI COSA HAI PAURA



ARTICOLO completo A cura di Nadir1

Janus Design ha annunciato l'uscita prevista per "dopo l'estate" del tanto atteso e richiesto Fear it Self, il gioco di ruolo basato sul sistema orientato all'investigazione denominato **GUMSHOE,** che già conosciamo grazie a giochi già editi in italiano come **Esoter-roristi** e **Sulle Tracce di Cthulhu**. Il volume che avrà come titolo **Di Cosa Hai Paura** tuttavia non conterrà solo **Fear Itself**, ma anche il **Book of Unremitting Horror**, manuale di espansione pensato sia per **Fear Itself** che per **Esoterroristi**. I protagonisti delle storie create saranno persone qualunque gettate all'improvviso in una spirale di follia e paura, costrette a confrontarsi con creature dell'**Oscurità Remota**...





SPECIALE In collaborazione con: GDR-ONLINE.com GIOCHI DI RUOLO ONLINE

> DAL WEB < OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

STARGATE COMMAND

UN RPG ISPIRATO ALLA SERIE TV...

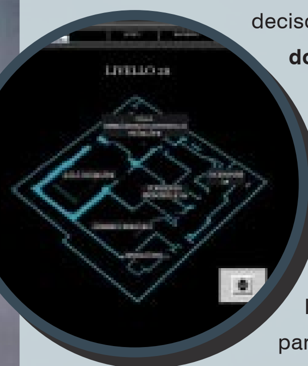

RECENSIONE completa

A cura dello Staff di **GDR-Online.com**

Nel 1928 a Giza, in Egitto, viene ritrovato sotto un coperchio di pietra un grande anello di un materiale sconosciuto: lo Stargate. Lo strano oggetto viene portato in una base segreta del **NORAD** sotto **Cheyenne Mountain**, in **Colorado**, dove un gruppo di scienziati sotto la direzione del **Professor Langford**, scopritore dello stargate, inizia a studiarlo. Riescono ad attivare lo stargate nel 1945 ma soltanto nel 1994, con l'aiuto del Dottor Daniel Jackson, riusciranno a capire il suo vero funzionamento. L´archeologo comprende infatti che i simboli incisi sul coperchio di pietra sono in realtà costellazioni e, una volta inseriti nello stargate, consentono l'apertura di un tunnel spaziale che collega due mondi della stessa galassia. Viene così inviata una squadra in esplorazione; ma lo spiacevole incontro sul pianeta **Abydos** con il **Dio** alieno **Ra**, costringe la squadra ad affrontarlo. Eliminato così ogni pericolo viene deciso di chiudere il programma **Stargate**. Il **Comando** verrà riaperto nel 1997 con l´arrivo sulla base di una nuova minaccia, il falso **Dio Apophis**, un signore del sistema dei **Goa´uld**. Da queste premesse nasce **Stargate Command Online**, gioco **play-by-chat** che si ispira all'omonima serie. Se amate la fantascienza... preparatevi all'avventura!










SITO WEB
Clicca Qui

NEOLUDICA

LA BIENNALE DI VENEZIA INCONTRA IL GAMING!

ARTICOLO completo — A cura della **Redazione di GAME**

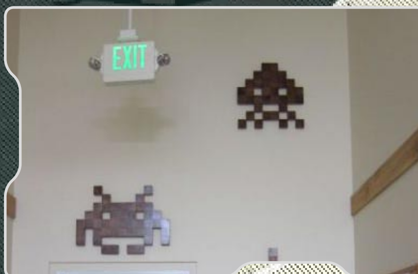
I videogiochi e l'arte: un accostamento azzardato che negli ultimi anni ha suscitato rfilessioni sempre più approfondite. Non può dunque che essere accolto con grande interesse l'annuncio di **Neoludica**, evento promosso da **E-Ludo Lab**, "*che vuole esplorare a fondo queste relazioni*". Oltre trenta artisti, che presenteranno le proprie opere all'interno della **Biennale di Venezia**. La manifestazione si svolgerà dal 1 giugno al 27 novembre, presso la **Sala Dei Laneri** (Santa Croce 131, Venezia) e dal 1 giugno al 31 ottobre nel **Centro Culturale Candiani** (Venezia - Mestre). Il percorso prende le mosse dalla riflessione sulla Fotografia d'arte nel '900 come mezzo di incontro tra ambiti diversi per arrivare, con forza concreta, alla mostra che ripercorre i 45 anni delle console, attraverso immagini e video che mettono in risalto il complesso sviluppo legato all'industria del *gaming*. Ma ci sono anche lavori più specifici, come la rassegna dedicata alla creatività italiana dei primi anni '90 o la mostra degli artwork che hanno ispirato alcune tra le produzioni più importanti dell'entertainment internazionale. L'aspetto divulgativo poi lascia anche spazio ad installazioni del tutto nuove, come le sculture di **Nino Mustica** e **Mikayel Ohanjanyan**. Appuntamento a **Venezia**, quindi: quest'anno la **Biennale** si tinge... di **Bit**!











Nelle foto: alcuni esempi di Videogame-Art. In alto a destra: un'opera di Jan Vormann. In alto a sinistra: il Centro Culturale Candiani

GLOBALE 4.0

KUNG FU RIDER

UN INSOLITO RACING GAME... PER SEDIE VELOCI!

RECENSIONE completa

A cura di: **Ozzo - GameStorm.it**

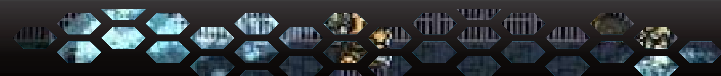
Dicono che chi ben comincia sia a metà dell'opera: una frase che dovrebbe far riflettere in casa SONY, specialmente andando ad analizzare **Kung Fu Rider**. Nato tra le pareti dei celebri **Japan Studios** (genitori di serie quali **Patapon**, **Ape Escape** e **Siren**), questo insolito **racing game** ha avuto un importante ruolo da apripista nella commercializzazione di **Move**, andando a rimpolpare la line-up iniziale della periferica. Nonostante il compito altisonante il titolo finisce per tradire gran parte delle aspettative, dimostrando un'innegabile peculiarità minata da una lunghissima serie di carenze. L'originale meccanica di gioco è estremamente semplice: a cavallo di seggiole bisogna raggiungere un determinato traguardo prima dello scadere del tempo, sfrecciando attraverso le strade della capitale nipponica. Purtroppo la gestione dell'**input** risulta troppo approssimativa (con il **Move** fuori forma rispetto ai propri standard) che finisce molto presto per tradursi in frustrazione e noia per il giocatore. Per tenere il passo con la concorrenza servono prodotti innovativi, maanche robusti in quanto a gameplay. E **Kung Fu Rider** non appartiene a questa categoria.











1997 SVILUPPO: POLYPHONY / PUBLISHER: SONY / GENERE: RACING / GIOCATORI: 1 - 2

GRAN TURISMO

OVVERO: IL GIOCO DI CORSE PER ECCELLENZA!



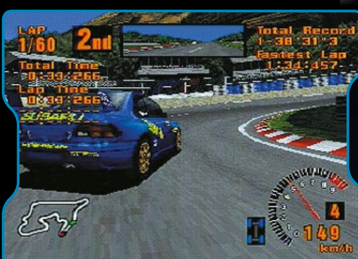
RECENSIONE completa

A cura di: **Marco "Marco Gioletta" Gioletta**



Quando Sony e Polyphony Digital diffusero le prime notizie ed immagine relative a Gran Turismo, l'attenzione e l'attesa che si cerarono attorno a questo progetto divennero subito enormi. Oltre a mostrare una grafica a dir poco sbalorditiva, il gioco prometteva di mettere a disposizione dei giocatori più di duecento veicoli differenti, un numero mai visto fino ad allora in un gioco di corse per **console**. Inoltre gli sviluppatori promettevano di garantire un sistema di guida assolutamente realistico, al punto che ogni vettura avrebbe assicurato esperienze uniche e sensibilmente differenti tra loro. Il sottotitolo del gioco, **The Real Driving Simulator**, rafforzò ancora di più l'**hype** intorno a questo titolo. Le attese erano enormi e il gioco aveva un solo modo per mantenerle: affermarsi subito come il miglior titolo di corse disponibile. E il compito non era certo facile: quello dei giochi di guida era uno dei generi che su **PSX** vantava il maggior numero di titoli, quasi tutti di qualità molto elevata, basti pensare a **V-Rally**, al bellissimo **Formula One** e alla famosissima serie di **Ridge Racer**. Tuttavia, quando **GT** giunse nei negozi di tutto il mondo, non solo riuscì a mantenere tutte le aspettative ma, addirittura, le superò. Il gioco si presentava diviso in due principali modalità: **Arcade** e **Gran Turismo**.













La prima consisteva semplicemente in una serie di tracciati che potevano essere affrontati con un ampio numero di auto che il gioco metteva a disposizione. Già in questa modalità era possibile apprezzare la fenomenale grafica, che presentava sfondi dettagliatissimi ed estremamente realistici e soprattutto modelli di auto riprodotti in maniera divina; la superficie metallica delle vetture era resa con un effetto riflettente davvero impressionante e spettacolare. Ma nella modalità **Arcade** era inoltre possibile apprezzare l'eccezionale sistema di guida creato da **Polyphony**: ogni auto infatti proponeva una fisica assolutamente credibile e unica. Per guidare bene non sarebbero più bastati i riflessi e la rapidità col **Joypad**, ma sarebbe stato necessario entrare in sintonia con ogni vettura, imparando a conoscerne e sfruttarne al meglio le caratteristiche. Ma il vero fulcro del gioco era rappresentato dalla modalità **Gran Turismo**. Nei panni di un pilota alle prima armi, avremmo dovuto effettuare una vera e propria scalata verso il titolo di miglior pilota al mondo, dal conseguimento delle patenti di guida, ai campionati amatoriali, da affrontare con auto non troppo potenti e costose, fino ai campionati mondiali, dove era possibile confrontarsi con vere e proprie vetture da corsa. Per ogni vittoria si acquisiva un premio in denaro, da utilizzare per l'acquisto di nuove auto o per l'elaborazione dei modelli a disposizione. Ancora oggi **Gran Turismo** mantiene intatto tutto il suo fascino e merita di essere giocato, soprattutto per scoprire come è nato quello che oggi è probabilmente il gioco di corse più famoso e giocato del pianeta.



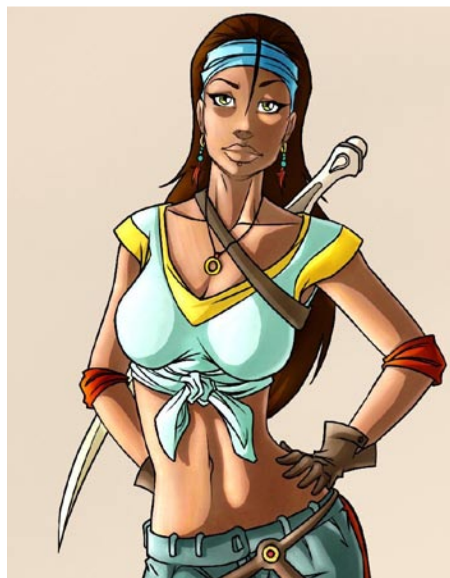






I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!


MEATWORK


INARTEMARCO


DANIELA

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO